

questions
de communication

Questions de communication

14 | 2008

Moteurs de recherche. Usages et enjeux

Jean-Paul Fourmentraux, *Art et Internet. Les nouvelles figures de la création*

Paris, CNRS Éd., 2005, 214 p.

Pierre Morelli



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/1664>

ISSN : 2259-8901

Éditeur

Presses universitaires de Lorraine

Édition imprimée

Date de publication : 1 décembre 2008

Pagination : 408-412

ISBN : 978-2-86480-981-4

ISSN : 1633-5961

Référence électronique

Pierre Morelli, « Jean-Paul Fourmentraux, *Art et Internet. Les nouvelles figures de la création* », *Questions de communication* [En ligne], 14 | 2008, mis en ligne le 25 janvier 2012, consulté le 02 mai 2019. URL : <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/1664>

Ce document a été généré automatiquement le 2 mai 2019.

Tous droits réservés

Jean-Paul Fourmentraux, *Art et Internet. Les nouvelles figures de la création*

Paris, CNRS Éd., 2005, 214 p.

Pierre Morelli

RÉFÉRENCE

Jean-Paul Fourmentraux, *Art et Internet. Les nouvelles figures de la création*. Paris, CNRS Éd., 2005, 214 p.

- 1 Aborder la question du *Net art* expose d'emblée à deux difficultés majeures : la première provient de la diversité des approches artistiques et des formes soumises à la manipulation du public, tandis que la seconde découle de l'incontournable question de la finitude d'œuvres « toujours à faire » (p. 15) et dont le processus éternellement en cours implique étroitement le destinataire. La question n'est pas simple car l'internet ouvre à l'art des perspectives que les méthodes traditionnelles d'analyse ne suffisent pas à traduire, à comprendre. Privilégier le point de vue de l'organisation sémiotique se révèle insuffisant car, par essence, les productions du *Net art* sont ouvertes et offertes. Conçues comme des énoncés ouverts, elles opèrent, selon Jean-Paul Fourmentraux, par la multiplication des inscriptions topologiques et pragmatiques, d'où l'intérêt particulier porté par ce dernier dans cet essai « à la formation qu'à la forme de l'œuvre » (p. 187).
- 2 Dans un ouvrage composé en trois parties et sept chapitres, synthétisant et mettant en perspective plusieurs travaux antérieurs (rapports de recherche remis à la délégation aux arts plastiques du ministère de la Culture et de la Communication en 1999 – *Culture visuelle et art collectif sur le Web* –, et en 2001 – *Entre l'artiste et l'informaticien : un espace de médiation, traduction, négociation* –, thèse de doctorat portant sur la sociologie du *Net art* soutenue à l'université Toulouse 2 en 2003), Jean-Paul Fourmentraux adopte le renversement de

questionnement proposé par Nelson Goodman (*Langages de l'art*, 1968, Nîmes, J. Chambon, 1990) et Gérard Genette (*L'œuvre de l'art. Immanence et transcendance*, Paris, Éd. Le Seuil, 1994) et s'emploie à interroger « le quand et le comment [...], selon quelles modalités et [dans] quelles conventions, peut-il y avoir œuvre du *Net art* ? » (p. 24). Il mobilise à cet effet une méthodologie rigoureuse consistant à articuler une enquête ethnographique (première partie de l'ouvrage), à une analyse des dispositifs (deuxième partie) et à l'examen des conditions d'exposition des œuvres *Net art* (troisième partie), ce qui lui permet de questionner les frontières mobiles de l'activité artistique. Cette posture requiert une réciprocité d'approches entre les mondes de l'art et de la technologie.

- 3 Il s'agit donc de considérer l'ensemble des pratiques artistiques mobilisant activement le *Net*, mais également d'identifier, à travers les nouveaux usages de la toile, celles qui revendiquent un statut artistique.
- 4 Quelle est la part de l'artiste et de l'informaticien dans les œuvres du *Net art* ? Pour répondre à cette question, Jean-Paul Fourmentraux sollicite la sociologie de la traduction, théorisée en partie par Michel Callon. L'auteur analyse les négociations qui accompagnent l'attribution d'un projet *Net art* entre des porteurs de compétences et d'objectifs partagés (p. 33). À partir d'une approche ethnographique, il déroule, commente et étudie les étapes du développement du projet *Des_Frags*, par l'artiste Reynald Drouhin au Centre international de création vidéo Pierre Schaeffer de Montbéliard (CICV). Une partie des échanges est retranscrite, mettant ainsi en perspective les dialogues entre experts. Le lecteur suit de très près les interactions entre les intermédiaires impliqués dans la mise en place du projet. L'œuvre du *Net art* dont l'auteur expose les phases d'élaboration est particulièrement bien choisie, car « l'idée même du projet [n'est pas actée dans un cahier de charges préalable soumis aux techniciens pour réalisation ultérieure. Bien au contraire elle] naît de la confrontation avec certaines applications informatiques » (p. 44), donc des échanges avec des informaticiens. En appeler à la sociologie de la traduction permet alors de comprendre la construction de l'œuvre, de manière conceptuelle et technique, et comment se conjuguent les aspirations de l'artiste et leurs transcriptions techniques, c'est-à-dire les « options possibles » proposées par l'informatique. La procédure d'élaboration ouvre « la possibilité de surprise et de prise de décision en aval plutôt qu'en amont des tests techniques » (p. 45), au risque de générer d'inévitables « incompréhensions mutuelles » à contourner, tant les intérêts, les objectifs et les logiques de fonctionnement peuvent parfois diverger entre l'informaticien et l'artiste. La collaboration prend la forme de transactions « où vont se jouer les transferts de compétences, les déplacements de savoirs et savoir faire à l'intersection de [...] deux domaines » (p. 46), *a priori* distants, l'art et la technique. Entre ces deux parties, prend progressivement forme, puis se stabilise un monde intermédiaire propice à réduire les « incompréhensions mutuelles ». L'exemple précis de l'élaboration technique et esthétique de l'interface que Jean-Paul Fourmentraux détaille (pp. 48-58) ouvre des perspectives heuristiques, car « l'interface doit constituer l'outil, l'objet et le milieu sociotechnique au sein duquel s'écrit le projet artistique, se déploie la part visible de l'œuvre, et s'inscrit la réception active du public » (pp. 59-60) et qu'elle devient « l'instrument du faire faire [...] ordonné au programme [...] ». Elle devient l'événement même [de la transformation de l'œuvre] réfléchissant à la fois le public et le programme dans l'objectif de créer une image de leur relation » (p. 66). *Des_Frags* illustre comment, à partir d'une proposition austère de l'artiste, émerge une contre-proposition qui déborde « très largement les responsabilités strictement techniques censées être

celles de l'informaticien » (p. 49), notamment du fait d'une prise d'initiatives « en cachette » afin de corriger les imperfections révélées par le dispositif expérimental par lequel l'informaticien teste l'interface en interne, au sein des collaborateurs du CICV. Il s'agira pour l'artiste, à force d'affirmation de ses choix en matière d'interface, de se « réapproprier ce qui lui semble ne relever que de ses seules compétences » (p. 50). Finalement, on assiste non seulement à « la production d'une création plastique » (p. 55), mais également d'une « application informatique ou d'un outil logiciel susceptible d'être réalisé » (*id.*).

- 5 Pour Jean-Paul Fourmentraux, l'ordinateur est à considérer comme un « tiers média », un « partenaire à part entière » qui intervient dans l'ensemble du processus, car il « énonce des règles et [des] principes qui contribuent à redéfinir les directions de l'œuvre » (p. 68). Nous avons affaire à un « scénario à trois mains » – artiste, visiteur et ordinateur qui « intervient comme partenaire à part entière » (p. 67) – dans lequel l'interface joue le rôle d'image actée, qui se donne autant à voir qu'à « performer ». Le lecteur comprendra combien l'image occupe une place centrale dans le *Net art*. Interface entre l'artiste, le projet artistique et l'action « dans laquelle elle engage ses participants » (p. 72), l'image est moins « spectatorielle » qu'elle ne constitue le milieu à partir duquel s'opère conjointement l'action. Plus qu'une finalité, elle est un « lien », une « interface d'affichage » de la « structure langagière » du programme informatique.
- 6 La deuxième partie de l'ouvrage procède d'une mise à plat de différents types de dispositifs de *Net art* (pp. 77-107), suivie de la présentation d'un « mode dispositionnel » qui prend en compte la distribution des rôles au sein du dispositif et les formes d'énonciation qui sont installées. La typologie des dispositifs du *Net art* que propose le chercheur ne repose pas, par parti pris, sur des critères esthétiques. Reprenant la triade artiste-ordinateur-destinataire, elle porte sur les différences significatives relatives aux modalités de participation de ce dernier, « la visibilité sur l'écran n'étant que la face apparente de toute une structure technique et informationnelle » (p. 77). Du coup, se dégagent trois modalités principales d'existence de l'œuvre, correspondant à trois points de focalisation : l'interface (« œuvres médiologiques »), la programmation (« œuvres algorithmiques ») et l'action du visiteur (« œuvres interactives »). Axées sur l'interface, les œuvres médiologiques relèvent de l'innovation technique. Elles s'inscrivent dans une tradition critique des artistes à l'égard du médium (par exemple l'art vidéo). Ici, c'est plus particulièrement la « prégnance » du code html, présent dans tous les sites Web et qui est accusé d'enfermer les sites dans une uniformisation. En revanche, les œuvres algorithmiques laissent l'interface en surface et plongent l'intervention artistique dans le code, privilégiant par la même une esthétique du programme informatique. Dans les années 90, un certain nombre d'expérimentations explorent « les langages visuels de programmation » et les « environnements logiciels » (*Network community*) ou détournent tous types de logiciels interactifs, de moteurs de recherche d'information ou bien inscrivent la production artistique dans la mouvance *open-source*. Grâce à de nombreux exemples, Jean-Paul Fourmentraux explique combien cette forme d'art « promeut ainsi une remontée de l'acte créatif en amont de l'œuvre » (p. 90). *A contrario*, les œuvres interactives reportent le point d'intérêt sur le destinataire et l'interactivité qui s'offre à ce dernier. À travers quatre types de dispositifs, l'auteur esquisse autant de paliers correspondant à des situations d'intervention potentielles du visiteur dans l'œuvre. L'expérience proposée aux visiteurs entraîne ces derniers d'une interactivité de navigation qui les maintient à distance de la paternité de l'œuvre actualisée – « dispositif

d'exploration » – vers des formes plus fortes d'interactivité qui partagent l'exécution entre « l'interacteur et la machine » – « dispositifs à contribution » – pour aboutir à des formes directement tributaires de l'action du visiteur – « dispositif à altération » – voire des formes dont l'auctorialité est renvoyée au collectif d'utilisateurs, « dispositif à altération ».

- 7 Les circonstances dans lesquelles intervient la réception des œuvres du *Net art* sont au centre de la troisième partie de l'ouvrage. Le « quand » (y a-t-il œuvre ?) proposé par Nelson Goodman permet d'isoler deux moments clés de l'œuvre, l'amont (la réalisation) et l'aval (le fonctionnement). Jean-Paul Fourmentraux ajuste l'analyse de Nelson Goodman aux spécificités ouvertes par le *Net art* dont les dispositifs seraient frappés d'inadéquation « vis-à-vis des circuits traditionnels de diffusion et de la production artistique contemporaine » (p. 125). Cette inadéquation rend d'autant plus difficile la légitimation d'œuvres dont la question de la qualité esthétique (donc l'artisticité) est plus délicate à déterminer parce que nous avons affaire à des cadres référentiels inédits. Les « fonctions de l'institution artistique » et les critères selon lesquels sont évaluées et légitimées les œuvres sont déplacées et redéfinies. Nul ne s'étonnera alors que les dispositifs du *Net art* « génèrent des modes d'exposition et de valorisation alternatifs » (p. 128).
- 8 À travers la crise rencontrée par les « trois actes fondamentaux de la muséologie » (« acquérir, préserver, montrer »), Jean-Paul Fourmentraux insiste sur l'existence d'une injonction à montrer et rendre accessibles les œuvres du *Net art*. Selon lui, la constitution de collections n'acquiert de valeur qu'à travers la mise en ligne, à savoir la diffusion des informations et la conservation des dispositifs artistiques en réseau. Les problématiques nées de l'installation au sein des musées d'œuvres du *Net art* sont traitées via une analyse pragmatique de dispositifs d'exposition. La mise en œuvre de stratégies institutionnelles témoigne des difficultés rencontrées par les instances traditionnelles de l'art contemporain : quels artistes exposer ? Quelles œuvres retenir ? À privilégier le médium au détriment d'une homogénéité de contenus, ne risque-t-on pas, comme le déplore l'auteur à propos l'exposition *Version originale*, présentée en 1997 au Musée d'art contemporain de Lyon (pp. 130-132), non seulement de porter atteinte à la cohérence d'ensemble d'un projet d'exposition, mais plus grave encore et en l'absence d'une « expertise stabilisée », d'exposer des créations peu significatives du mouvement contemporain. Paradoxalement, l'innovation portée par une volonté de promouvoir des œuvres *Net art* est noyautée par des travaux pensés et conçus « hors du réseau ». Les véritables représentants de cette forme d'art sont laissés à la marge.
- 9 Les musées sont confrontés à d'autres types de problèmes. En effet, ils ne sont plus les lieux privilégiés d'accès aux œuvres. Toutefois, si les créations du *Net art* peuvent y être consultées à partir d'ordinateurs connectés, des plateformes d'accès, virtuelles cette fois-ci, peuvent exister. Or, l'existence d'une telle double modalité d'accès complique fortement la question du contrôle qualitatif des œuvres exposées, contrôle qui confère à ces structures un rôle majeur dans l'expertise qualitative des travaux. Outre les immanquables limitations imposées par d'évidentes raisons de sécurité à la monstration d'œuvres sur le réseau internet, la déterritorialisation des données informatiques distribuées sur différents serveurs reliés par lien hypertextes, rend encore plus difficile de garantir une qualité à l'œuvre diffusée : « L'hébergement des œuvres sur un serveur informatique dont le site est librement accessible et qui est donc poreux aux visites et actions externes, invalide pour une bonne part la velléité du monde muséal » (p. 131).

L'instance muséale est alors sommée d'abandonner l'idée de posséder l'œuvre en tant que telle, donc de se prévaloir d'une exclusivité sur sa monstration. La contribution des internautes visiteurs est une autre source de problèmes. Face à des dérives dues à une appropriation imprévue et parfois malintentionnée des œuvres par certains internautes, l'affirmation de la responsabilité éditoriale prend parfois l'allure d'une censure inattendue, la mise en archives forcée de certaines œuvres. La mise en ligne pose la question de la limite entre conception et activation du dispositif artistique en ligne, d'une part, et de l'usage par les internautes, d'autre part.

- 10 En réaction aux contraintes imposées par les institutions muséales, émergent des « pratiques domiciliaires » qui visent à installer l'activité créatrice sur l'internet, pris comme environnement à investir au quotidien. Les artistes sont appelés à habiter les espaces, les lieux qui « instaurent une forme communautaire de l'activité en réseau » (p. 136) ce qui favorise « l'interconnexion artistique » (p. 137). L'expérimentation d'une « esthétique relationnelle » donne vie à la production de formes hybrides où se mêlent « énoncés » et « actes d'énonciations ». Si le traditionnel « clivage entre l'atelier et la galerie (ou le musée) » (p. 141) est défait et que l'espace intime dans lequel opère le savoir faire est ouvert à la visite, l'objet de l'art n'est certainement plus « l'objet d'art », il « se manifeste autant dans des formes de création que de communication et d'exposition » (p. 143). Les œuvres *Net art* sont dirigées vers l'action du public dont les caractéristiques sont difficiles à cerner, un « non-public [...] une masse potentiellement présente mais invisible et anonyme » (p. 150). L'observation de « tactiques artistiques de fidélisation du public » permet à l'auteur de prendre la mesure de ces contraintes nouvelles qui affectent le travail de mise en exposition d'œuvres fragmentaires inobservables sans l'action des destinataires. Au contact direct avec les visiteurs des expositions traditionnelles succèdent l'anonymat et l'invisibilité pour lesquelles l'artiste ne dispose que d'indicateurs statistiques (taux de fréquentation de leur production artistique, provenance, parcours effectués au sein du site...) dont il ne peut se satisfaire et à partir desquels il va déployer une stratégie communicationnelle consistant à personnaliser les messages à fixer des rendez-vous artistiques afin « de favoriser l'expérience de l'œuvre la plus appropriée possible » (p. 161).
- 11 Dans l'introduction du dernier chapitre, l'auteur insiste sur l'apparition d'un glissement qui saisit désormais la notion d'œuvre. Sous l'influence des régimes de conception, de disposition et d'exposition propres au *Net art*, au « concept initial d'objet achevé » (p. 165) succède, en effet, la promotion d'un processus « initié par un dispositif collectif et ouvert, convoquant de manière singulière interactivité et interaction, multiplicité et diversité de ses localisations spatiales et de ses inscriptions temporelles » (*ibid.*). L'œuvre se situe plus dans le processus que dans l'objet de son actualisation. Pour Jean-Paul Fourmentraux, elle est enchâssée et ternaire puisqu'elle coexiste sous trois formes : l'œuvre conçue – par l'artiste –, l'œuvre perceptible – grâce à l'interface et au traitement des données informatiques –, et l'œuvre agie par le spectateur (p. 167). À chaque niveau d'enchâssement de l'œuvre correspond un pôle d'une chaîne communicationnelle : en amont, vient le dispositif qui crée les conditions de l'interaction, puis interviennent l'activation de l'interface et enfin l'évolutivité et l'autonomie du contenu. Ces trois pôles – « l'œuvre d'auteur », la machine et le destinataire – sont renforcés, la machine s'impose comme « “partenaire” technique de l'acte créatif » (p. 169) et la figure du récepteur bénéficie en outre « de nouvelles fonctionnalités [...] visant à accorder une place plus importante au visiteur des dispositifs » (*ibid.*). L'idée même d'œuvre se transforme parce

qu'on a affaire à présent, à une « œuvre en actes [qui] se distribue d'un actant à l'autre et tout au long du procès de création » (*ibid.*). Entre trois pôles : l'auteur, la machine- le programme- et l'acteur s'installe une « circulation spécifique [qui] met en scène un dispositif de dialogue » (p. 168). L'autonomisation des « domaines d'énonciations » afférents à chacun de ces trois pôles ne signifie pas pour autant que l'auteur, la machine et l'acteur – le destinataire- aient un même niveau de statut dans la création de l'œuvre. Si, malgré l'existence d'une « polyphonie énonciative » qui saisit la carrière de l'œuvre, pour le *Net art*, l'auctorialité concerne avant tout l'auteur qui définit « le principe d'action » de l'œuvre, le récepteur et l'ordinateur participent d'une hybridation qui saisit les trois pôles, chacun apportant au cœur du schéma communicationnel, de nouvelles fonctionnalités dont la particularité est justement d'anticiper le rapprochement entre ces pôles. D'une certaine façon, Jean- Paul Fourmentraux adhère au principe de la commutation (Edmond Couchot, *La Technologie dans l'art. De la photographie à la réalité virtuelle*, Nîmes, J. Chambon, 1998) qui stipule que les dispositifs technologiques en ligne offrent aux interlocuteurs les conditions d'une co-construction sémantique, ce qui constitue – aux yeux de l'auteur – une particularité l'œuvre propre au *Net art*. Les dispositifs mobilisant les réseaux numériques à distance font plus que véhiculer du sens. À l'image des œuvres qu'ils génèrent, ils cessent donc d'être des « objets intermédiaire [s] » situés entre les communicants pour devenir des environnements dans lesquels ces derniers entrent et agissent. L'œuvre devient un « processus créatif [un] milieu où se réalisent et se nichent des expérimentations et des manifestations successives » (p. 170) et « le dispositif “devient moins panoptique et plus pragmatique, interactionniste” » (p. 188).

- 12 En leur temps, d'autres ouvrages traitant de l'art numérique avaient fourni au lecteur un cédérom ou un dvd reprenant en partie ou totalement les œuvres numériques citées ou analysées. Eu égard à l'instabilité dans laquelle l'art numérique place les observateurs, précarité redoublée par la versatilité des informations disponibles en ligne, il serait désormais indispensable d'inscrire des ouvrages de ce type dans une démarche associant édition papier et site Web (portail spécialisé ou blog) afin de faciliter l'accès aux œuvres par le biais de liens hypertextes mis à jour et par la construction de pages associant des fragments d'œuvres (gels d'écrans, photographies et/ ou schémas descriptifs et fonctionnels...) et les commentaires de l'artiste ou de critiques et donnant accès à des captures de site Web (<http://www.archive.org>).

AUTEURS

PIERRE MORELLI